THE RETROGAMERS FOGLIETTO

FANZINE SINCE 2016

NUMERO **dodici/** 2023-2024

GRATUITE REMINESCENZE VIDEOLUDICHE A CARICO DEL LETTORE

EDITORIALE

NESSUNO OBBLIGHI NESSUNO, MA C'È MODO E MODO, DIAMINE! STIAMO PARLANDO DELL'ANNOSA DISCUSSIONE SU COME SIA "CORRETTO" GIOCARE AI RETROGAME. PARTENDO DAL PRESUPPOSTO CHE OGNUNO CI GIOCA COME VUOLE E COME LE PROPRIE TASCHE GLIELO PERMETTONO, NON SI PUÒ NEGARE CHE ESISTA UNA VIA MIGLIORE SU TUTTE. E QUESTA SI CHIAMA "*REAL HARDWARE*", CIOÈ ATTRAVERSO IL COMPUTER O LA CONSOLE ORIGINALE, LA CARTUCCIA, IL FLOPPY, IL CD O SCHEDA ORIGINALE, GODUTA SU SCHERMO A TUBO CATODICO, QUINDI CON IMMAGINE A *4:3*. PURTROPPO I PREZZI FUORI CONTROLLO E LA COMODITÀ DI OPERARE SUGLI SCHERMI PIATTI, OVVIAMENTE, NON AIUTANO, MA DIPENDE ANCHE QUALE ESPERIENZA SI VUOLE VIVERE. SE CI SI ACCONTENTA DI UNA GIOCATINA CASUALE, OGNI TANTO, L'EMULAZIONE E LO SCHERMO LCD POSSONO ANCHE BASTARE, MA SE VOGLIAMO GODERE A PIENO DI UN'OPERA D'ARTE (E IL VIDEOGIOCO LO È), DOBBIAMO FARNE ESPERIENZA PROPRIO COME IL SUO CREATORE L'HA VOLUTA E PENSATA. NON VORREMMO INFATTI ASCOLTARE UNA CANZONE A 1/3 DELLA VELOCITÀ RISPETTO A COME È STATA COMPOSTA O NON VORREMMO VEDERE UN FILM CON COLORI SBAGLIATI E IMMAGINI SLARGATE, NO? INSOMMA, PRETENDETE DI PIÙ DAL VOSTRO ESSERE RETROGAMER, FIN DA ORA. SE POTETE, ENTRATE DALLA PORTA STRETTA DEL "*REAL HARDWARE*". NON VE NE PENTIRETE! [FB]

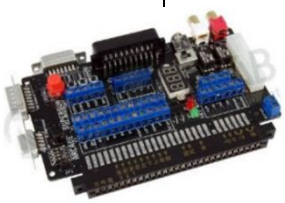
SENSIBLE SOCCER: UNA COMUNITÀ VIVA CHE NON SI FERMA…

Se parliamo di **SENSIBLE WORLD OF SOCCER**, parliamo di un titolo scolpito nella storia del retrocomputing. Ma chi pensa che il gioco **originariamente pubblicato nel 1992** sia uno dei tanti nostalgici titoloni sportivi, glorificati dai soliti quattro nerd che non hanno nulla da fare, si sbaglia di grosso. E così ecco che noi di *The Retrogamers Foglietto* **siamo andati a caccia della più importante comunità italiana, oggigiorno attiva, dedicata all'immortale classico calcistico, incontrando i ragazzi del collettivo *SWOSit***, chiedendo loro di spiegarci come tutto è nato e cosa da anni combinano: "*SWOSit nasce nell'ormai lontano 2014, fondamentalmente per dare un posto a tutti gli amanti di Sensible Soccer dove poter giocare online al loro gioco preferito. Organizziamo tantissimi tornei di tutti i tipi con squadre e modalità più disparate. Il nostro fiore all'occhiello è senza dubbio la mitica carriera online arrivata alla sua 47° stagione, dove partecipano attivamente oltre 60 utenti. Ti iscrivi, ti creiamo una squadra con la quale parti dalla serie più bassa, la serie D o la C2 dipende da quanti partecipanti abbiamo. Attraverso il calciomercato la allestisci comprando giocatori da un reale database attuale (aggiornato via via con i valori reali dei giocatori) attraverso aste in stile ebay, iniziando così la tua scalata verso la serie A. Il tutto con tanto di classifica marcatori, coppe, promozioni e retrocessioni. Oltre a questo abbiamo un altro portale dove giochiamo i tornei, funcup o sfide tra utenti, con tanto di ranking e albo d'oro dei giocatori del sito. Insomma un piccolo mondo di SWOS a disposizione di tutti gli appassionati*". **Ma giocare online o entrare nel vostro mondo non è complicato, soprattutto per chi ha poco tempo?** "*No, partecipare è molto semplice basta iscriversi e attraverso il nostro canale discord o whatsapp, poi ti accordi con gli altri partecipanti per giocare… tutto molto semplice e facile dato che abbiamo come deadline dei tornei scadenze accessibili a tutti*". **Perché un vecchio appassionato di SWOS, che ha vissuto i gloriosi anni del titolo, e che oggi non sa della vostra esistenza, dovrebbe entrare nella vostra community?** "*Semplice, se vuoi tornare bambino e divertirti o misurarti con altri giocatori reali non puoi non venire a giocare in SWOSit. Con l'online, Sensible Soccer, vive una seconda giovinezza e chiunque non l'abbia mai fatto per me dovrebbe provare questa esperienza. Abbiamo così tanti tornei e campionati che un appassionato di SWOS non può farsi scappare l'occasione. Alla fine non è molto impegnativo giocare i tornei: basta organizzarsi con i vari canali e riesci ad accordarti con tutti i tuoi avversari senza troppa fatica. Oltre a questo, come dicevo prima, abbiamo due portali dove si svolgono i tornei con tanto di ranking, albo d'oro, statistiche tra giocatori… robe da far impallidire i vari Fifa e Pes. Diciamoci poi la verità… un po' tutti a SWOS ci siamo sentiti dei piccoli campioni ai tempi della nostra gioventù, quindi perché farsi scappare*

l'occasione di confrontarsi contro avversari reali in un piccolo micro cosmo creato su misura per SWOS? Insomma se ami il gioco non puoi non essere dei nostri". **Bilanci gonfiati, calcioscommesse, calciopoli, perché chi entra su www.swosit.com si può invece sentire al sicuro con la propria società?** "*Ahahah no dai grossi scandali non ne abbiamo mai avuti. Quindi chi entra nella nostra community può stare tranquillo sul fatto che nessuno gli romperà le scatole o che farà il furbo con imbrogli e roba varia. Da noi lo scopo principale è divertirsi giocando a SWOS, staccando dal mondo reale e dai vari problemi della vita quotidiana. Per esempio una delle cose di cui siamo felicissimi ed orgogliosi è stato aver dato un posto, durante il lockdown dovuti alla pandemia, a tantissimi utenti che causa isolamento hanno trovato in noi un luogo dove stare e divertirsi, giornalmente, lontano dai problemi e menate varie di quel brutto periodo*".

RETROGLOSSARIO: COS'È LA *SUPERGUN*?

Lo scorso numero abbiamo trattato lo standard JAMMA, "aggancio" tipico delle schede gioco ***arcade*** e che ha fatto la storia dell'industria videoludica, mettendo allo stesso tavolo case produttrici fino a quel momento belligeranti. **Bello tutto, molto emozionante… ma se non si ha un cabinato, come si può giocare a tali schede? La risposta è facile e si chiama *SUPERGUN***: una board di qualche decina di euro, capace di interfacciare una scheda gioco arcade con qualsiasi schermo (CRT o LCD) e, a seconda del modello scelto, dotata anche di porte per i controller. Tendenzialmente quest'ultime sono o DB15 (controller neo geo) o standard Sega Saturn o addirittura direttamente USB (viste solo su modelli cinesi). Comunque sia, si trovano facilmente adattatori per adoperare i vostri controller preferiti in tutta agilità anche attraverso quelle porte. Per alimentare questo gioiellino dovrete invece aggiungere un **classico alimentatore da pc in stile ATX (400 W)** e il gioco è fatto, potrete giocare alle schede "da bar" sulla vostra televisione, senza aver bisogno di un cabinato. **In questo caso, per salvare il portafoglio, vi consigliamo di iniziare, lato scheda gioco da attaccare, con la classica "base neo geo MVS" e una cartuccia SNK di basso costo, come Puzzle Bobble**. Con meno di 200 euro avrete a casa vostra il brivido di una sala giochi, vera, non emulata. Un consiglio sulla miglior *SUPERGUN* da acquistare? Noi abbiamo provato la *ProGamer Supergun* della Retroelectronik, ma pare essere uscita dal mercato. Ah, dimenticavamo… per le schede arcade moderne, come appunto le "cassette" neo geo SNK, **tenete l'apposito interruttore del voltaggio su 5V. Se sbagliate e lo spostate su 12V rischiate di friggere tutto, essendo quello il voltaggio SOLO delle vecchie schede nelle quali di certo non incapperete facilmente.** Divertitevi, insomma, ma usate la testa!



SCENA INDIE: GRAN TITOLI PRESTO FUORI

Ci sta mettendo una vita a uscire, ma pazienza. Passo dopo passo **METRO SIEGE per Amiga 500 (con espansione a 512k)** sta facendo crescere l'acquolina in bocca dei non pochi amanti dei vecchi e gloriosi "picchiaduro a scorrimento". Un genere molto popolare tra la fine degli anni '80 e la prima metà dei '90, genere che il glorioso computer di casa Commodore non ha mai visto fiorire, se non si conta l'oscena trasposizione del seminale Final Fight (1991, US Gold). **Ed è proprio al classico Capcom e a titoli come Streets Of Rage della Sega che METRO SIEGE si ispira, portando nel presente quello che dalle prime immagini sembra un passionale tributo**, sviluppato con infinito (in ogni senso) amore da Pixelglass, BitBeamCannon e da Enable Software: **più di 60 colori su schermo**, **parallasse**, **modalità co-op** e la classica ambientazione metropolitana che brulica di brutti ceffi da prendere a schiaffi. **Ma quando esce allora?** La domanda è lecita, ma la risposta è difficile. Gli sviluppatori se la stanno prendendo comoda e quindi una data di pubblicazione non è stata ancora annunciata. Detto questo, ed è questo il bello, **potete seguire gli sviluppi tecnici di METRO SIEGE sul canale YouTube di BitBeamCannon**, dove gusterete passo passo tutte le fatiche e le gioie del parto di uno dei titoli più attesi degli ultimi anni tra gli *amighisti*. Lasciando la scena indipendente legata ai computer, ma non gli "scrolling beat em up", le buone notizie non mancano. Lo sviluppatore indipendente Mauro Xavier ha annunciato di stare lavorando a una conversione proprio di **FINAL FIGHT per Mega Drive**, un titolo che ai tempi, vista l'esclusiva Nintendo, non vide mai la luce sulla console Sega (se non anni più tardi nella buonissima versione CD). Ma non è tutto, sempre per la console 16-Bit nera è previsto, a firma Masteries, un incredibile porting del classico **METAL SLUG**. Uno sforzo che attualmente chiede fondi, come si legge sul sito masteries.itch.io, dove è possibile già gustare una brevissima demo. Evviva la scena indipendente!

IL RETROGAMING A MILANO, DOVE?

- Presso **Nemiex Club** di Via Riccardo Pitteri 8 numerosissime postazioni retrogaming sempre attive, dalle console fino ai cabinati. Entrata con tessera. Per info e contatti: 3391471622 (attenzione, la sede si sposterà nel 2024, controllate prima di muovervi!)

VICINO A MILANO...

- Presso **RetroEdicola Videoludica Club** di via Gabriele Rosa 18c a Bergamo postazioni retrogaming e cabinati sempre attive. In loco anche la più grande biblioteca di riviste di videogiochi "d'epoca" in Italia. Tessera annuale 25 euro. Info: 3711523053 o Retroedicola.com

- Presso **Punto Musica** di via Tino Savi, 76 Sesto San Giovanni, numerose mini-console e singola postazione arcade a disposizione gratuita dei musicisti/clienti delle Sale Prova e dei corsisti. Per info Puntomusica91.it.

BY NC ND

PER INFO E CONTATTI:
theretrogamersfoglietto.wordpress.com
IONONSOLEGGERE@GMAIL.COM
t.me/iononsoleggere